
НЕВИДИМКИ
©GORISLAV

НЕВИДИМКИ

Это игра про обычных людей, живущих в обычном мире, и про то, как им захотелось изменить свою жизнь…

Данный документ, одновременно является сеттингом, и простой системой для него. Больших и подробных описаний вы здесь не найдете, но это мне кажется в данном случае не нужно. Кто же такие невидимки? Это простые люди живущие рядом с нами. Они ходят на работу, едят в дорогих ресторанах и дешевых закусочных, покупают множество ненужных вещей, но самое главное их отличие в том, что они непременно гонятся за модой, и наркотически зависимы от социума. Невидимка не мыслит жизнь без новых трусов от D&G, швейцарских часов, дорогих итальянских ботинок. Причем абсолютно не важно, на каком уровне его доход, эти вещи обязательные спутники его жизни. А жизнь, как правило, сера и однообразна, офис, босс, случайные связи, стрессы, телевизор и ночные клубы. Если хотите увидеть Невидимку, внимательно оглядитесь вокруг, а может достаточно будет взглянуть в зеркало…

Итак, главные герои игры заданы. Эти люди в большинстве своем офисные работники, продавцы консультанты, модели или менеджеры. Болтики нашего мира, которые вынуждены вращаться в такт огромному механизму социума. Они не склонны к творчеству, не имеют хобби или каких-нибудь серьезных увлечений (редкий случай прогулки по фитнес клубам или бег по утрам), зависят от чужого мнения. Они настолько замкнуты в свом мире и зависимы от него, что в один прекрасный момент, этот мир сводит их с ума, и что бы освободиться, остается только одно: упасть так низко, что бы назад пути не было….

Действие игры может разворачиваться в любом крупном мегаполисе мира. Цель игроков: Совершая анти социальные поступки, поднять свой уровень «асоциальности» до максимума, но при этом не попасть в руки правосудия, не быть убитым и не попасть в психиатрию на лечение.

Источниками вдохновения послужили книги Чака Паланика и Виктора Пелевина. Для полного понимания атмосферы сеттинга рекомендуется ознакомиться с произведениями этих замечательных авторов.

Числа.

Правила достаточно просты но понятны будут только тем, кто уже знаком с настольными ролевыми играми. Для игры потребуется три шестигранника. Персонаж может совершить любое действие, исходя из здравого смысла и опираясь на Атрибуты и Умения. Для того, что бы проверить удачность действия, достаточно бросить 3d6, и получившийся результат сравнить с Атрибутом или умением, на которое опирался персонаж в данном действии. Чем меньше результат, тем лучше действие. Если результат больше значения, это означает провал. Описание любого персонажа, начинается с вычисления его Атрибутов:

Сила – мышцы, физическое состояние.
Ловкость – реакция, гибкость, пластичность, скорость передвижения.
Конституция – здоровье
Интеллект – склонность к логическому мышлению, образованность.
Чувствительность – слух, нюх, зрение.
Внешность – красота, харизма.

Все Атрибуты изначально имеют значение 8, между ними нужно распределить 25 очка, или накинуть на каждую 1d6. Здесь стоит упомянуть, что важнейшая для игры характеристика «асоциальность» то же требует очки атрибутов. О ней позже. Максимальное значение Атрибута 18. Закончив с атрибутами, переходим к умениям.

Умения, это то чему обучен ваш персонаж. Умения могут быть самыми разными. Но исходить вы должны в первую очередь из логики нашей реальности. Для начала определитесь с профессией, а потом формируйте умения. Такие вещи как грамотность и умения, получаемые в ходе общего образования, работают по умолчанию (а любой Невидимка обязательно закончил как минимум средне-специальное). Списка умений вы здесь не найдете, по той простой причине, что их множество и все они вокруг нас. Количество умений зависит от интеллекта и рассчитывается Интеллект / 2 с округлением в меньшую сторону.

Определив количество умений, и составив список, нужно определить к каким атрибута они относятся. Например, умения пользователь, программирование, мультимедиа, убедительность и т.д. относятся к интеллекту. А умения внимательность, поиск, огнестрельное оружие, вождение и.д. относятся к чувствительности. А вот самооборона может относиться и к силе, и к ловкости. Выбор за игроком и мастером. Не стоит выдумывать множество боевых умений, все вопросы в наше время обычно решаются мирно, ну на крайний случай кулаками.

Итак, мы все сделали. Допустим, получился следующий список:

прогулка по подиуму – ловкость,
самооборона – ловкость,
мода – интеллект,
привлекательность – харизма.

Изначально все эти умения равны 8 + бонус от атрибута, от которого они зависят. Бонус вычисляется следующим образом: значение Атрибута – 12, если результат 0 или меньше, то естественно никакого бонуса умение не получает. Пример: ловкость 15, значит 15 – 12 = 3, умения прогулка по подиуму и самооборона получают бонус +3 и их значение становиться 11 (8 + 3 = 11). Помимо бонусов, так же можно распределить между умениями 3 очка умений (либо 1d6, по желанию). Обстоятельства благополучные для использования умения дают бонусы, осложняющие использование умения – штрафы. Бонусы и штрафы могут измеряться от 1 до 3.

По ходу игры умения развиваются, после каждого удачного действия игрок ставит напротив умения точку или штришок, при накоплении десяти таких штришков, умение увеличивается на единицу.

Наш персонаж практически готов, у него есть атрибуты и умения, осталось только узнать его здоровье и уровень «асоциальности». Здоровье бывает двух типов: физическое и психическое. Физическое здоровье расходуется, когда персонаж получает повреждения, 0 приведет к смерти. Психическое здоровье расходуется, когда происходят разные депрессивные воздействия, 0 приводит к остановке сердца или самоубийству. Расчет здоровья происходит по следующим формулам:

Физическое здоровье = сила + ловкость + конституция.
Психическое здоровье = интеллект + чувствительность + внешность.

Уцелевший.

Асоциальность – это главная характеристика невидимки. Изначально она равна 3, но начинать игру с таким значением нереально, поэтому игрок должен выбрать своему персонажу недостаток. Это может быть что угодно, травма, курение, склонность к алкоголизму, педофилия, паранойя, фобии. Выбрав недостаток, нужно вложить в него определенное количество очков атрибутов. Сколько очков вложено в недостаток, на столько поднимается изначальный уровень «асоциальности». Например, взяв недостаток, боязнь замкнутых пространств - 3, изначальное значение «асоциальности» будет уже не 3 а 6. Недостаток, это как бы первый шаг к анти социальным поступкам. Игромеханически он влияет еще на умения и атрибуты. Человек с таким недостатком (боязнь замкнутых пространств) будет получать штраф -3

на любые действия, в маленьких, замкнутых помещениях. Поэтому возникает двоякая ситуация. Либо изначально получить высокий уровень «асоциальности», либо больше шансов на использование умений.

На использовании этой характеристики строиться вся игра. Как было сказано выше, смысл жизни каждого персонажа – побег от обыденности путем падения в анти социальные слои. Совершая, какой либо асоциальный поступок, персонаж должен совершить проверку на свою «асоциальность». Бросаются 3d6, и если результат меньше или равен данной характеристике, то действие может быть совершено.

Джим хочет бесцеремонно подойти к магазину с цветами и, расстегнув ширинку, обоссать витрину. Что бы совершить данное действие Джиму потребуется выкинуть 8 или меньше, так как уровень его «асоцильности» равен 8. Однако в магазине оказывается его знакомая. И мастер назначает Джиму штраф -1, теперь результат броска должен быть 7 или меньше.

Как видно из примера, к «асоциальности» применимы штрафы и бонусы, так же как и к умениям. Однако эта характеристика двояка. Во время использования любых умений, общения с другими персонажами, мастер может потребовать от игрока обратной проверки на «социальность», в этом случае для проверки удачности, требуется выкинуть больше или равное значения данной характеристики.

Джим таки обоссал витрину, но был замечен полицейским, благо он вовремя застегнул ширинку и теперь ему придется оправдываться. Игрок и мастер ведут диалог, и игрок решает использовать умение торговля, что бы подкупить полисмена. Однако мастер просто обязан заставить игрока в данной ситуации делать бросок на обратную проверку «асоциальности». Джим проваливает проверку и вынужден выйти из игры.

Как и в случае с умениями, уровень «асоциальности» растет по мере применения. После каждого удачного анти социального действия, можно поставить точку, при накоплении пяти точек значение характеристики увеличивается на 1. Игрок может поставить точку, если у его действий, были свидетели. Мастер вправе не давать точку, если игрок совершает однотипные действия. Максимальное значение «асоциальности» - 20, это основная цель невидимки. По достижении значения 20, игра считается законченной.

Бойцовский клуб.

Невидимки не склонны к решению задач насилием, однако для достижения их целей, насилие необходимо. Любой конфликт, приостанавливает действие, и вводит очередность действий. Первым действует тот, у кого значение ловкость самое высокое, и дальше по убыванию. Если встречаются 2 одинаковых значения, то спор решает бросок 3d6. На своем ходу, персонаж может совершить два простых действия. Например, подбежать и ударить. Или дважды ударить. Во время конфликтных ситуаций, все умения используются по тем же правилам. Конфликт, это не только бой, но любое соревновательное действие. Например, прогулка по подиуму с целью перещеголять конкурентку, то же конфликт. Каждй удачны удар кулаками, ножом или ветрел из пистолета, наносят урон физическому здоровью. В то время как удачные действия конкурента в фотосесии или в продаже мобильника наносит повреждения психическому здоровью. Стандартные повреждения равны 1д6 + бонус (зависит от оружия, или от шикарного платья). Полная потеря одного из видов здоровья, как уже было написано, влечет за собой смерть.
Однако терять здоровье в какой то мере полезно. Если за одно действие противника было нанесено больше 5 единиц, то это вызывает легкую травму, дающую штраф – 1 к нескольким умениям (синяки, ссадины, трясущиеся руки). Например, синяк под глазом уменьшает умения связанные с чувствительностью и внешностью. Если за одно

действие противника было нанесено больше 10 единиц, то это серьезная травма, дающая штраф – 5 (переломы, вывихи, нервный тик). Если за одно действие противника было нанесено больше 20 единиц, то это смертельная травма, дающая штраф – 10 ко многим умениям (открытый перелом, кровотечение, склонность к самоубийству). Три серьезных или две смертельных травмы – смерть. Травмы могут быть вылечены в больницах. Чем серьезней травма, тем дольше времени уйдет на восстановление. В отличие от травм, физическое и психическое здоровье, восстанавливаются после крепкого, продолжительного сна.
Возможные бонусы к повреждениям:

+1-5 кастеты, дубинки, опасные бритвы, дорогие украшения, 10 место в рейтинге продаж и т.д.

+5-10 ножи, травматическое оружие, очень дорогие украшения, 5 место в рейтинге продаж и т.д.

+10-20 топоры, огнестрельное оружие, украшение купленное на аукционе на глазах оппонента, 1 место в рейтинге продаж и т.д.

Так же бывают вещи (условия) которые полностью компенсируют повреждения от одной или нескольких подряд нападок, это бронежилет, успокоительное принятое перед показом или действие алкоголя.

Ну и в завершении стоит сказать о системе достоинств. Да невидимки все же обладают кое-какими плюсами. Достоинства зависят от атрибутов и получаются при значении атрибута 15 и выше. Ниже дан список Достоинств и бонусов из них вытекающих.

Сила – дополнительно +3 к повреждениям физическому здоровью.
Ловкость – можно совершать не два, а три действия за свое действие.
Конституции – Можно выдержать не три серьезных или две смертельных травмы физических, а четыре и три соответственно.
Интеллект – Можно выдержать не три серьезных или две смертельных травмы психических, а четыре и три соответственно.
Чувствительность – на распределение между умениями получит не 3 очка умений, а 5
Внешность - дополнительно +3 к повреждениям психическому здоровью.
Можно выдержать не три серьезных или две смертельных травмы психических, а четыре и три соответственно.

Ваш невидимка готов к своему нелегкому жизненному пути. Ему предстоит лишиться работы, друзей и родных, что бы освободиться от оков системы……

В оформлении использованы работы автора.